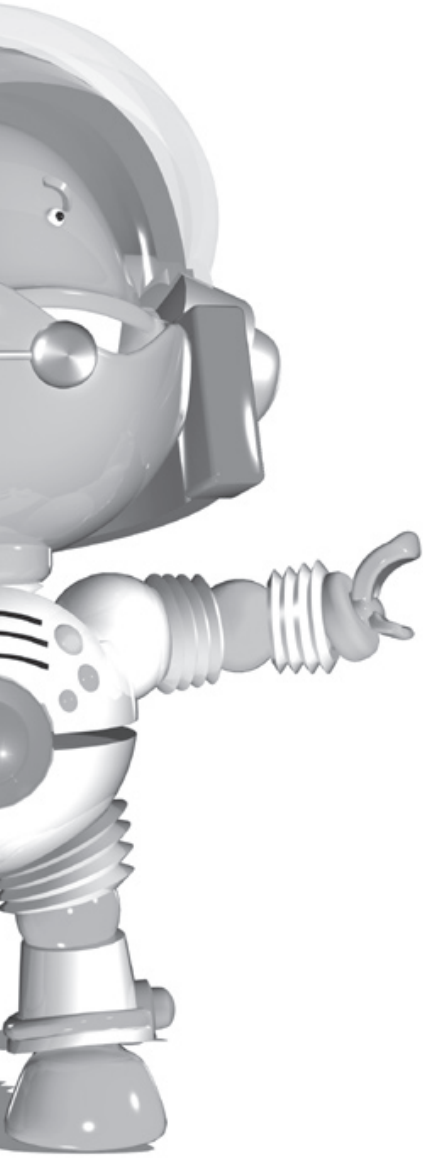


VISIT US
www.imc.es

IMC. TOYS, S.A.
Pare Llaurador, 172
08224 Terrassa (Barcelona)
SPAIN
Tel. 0034 937 888 992
Fax 0034 937 332 833

e-mail: info@imc.es
www.imc.es

0-3

6V

Made in China

THE AMAZING SPIDER-MAN

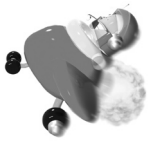
550117-A+B

SUPER PINBALL • SUPER FLIPPER • SUPER FLIPPERKAST

TM & © 2008 MARVEL. This spiderman Super pinball is produced under MARVEL license.

MANUAL DE INSTRUCCIONES • INSTRUCTIONS FOR USE
GEBRAUCHSANLEITUNG • MANUEL D'INSTRUCTIONS
MANUALE INSTRUZIONI • GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUÇOES

020508



ESPAÑOL

SUPER PINBALL

Ref. 550117 • EAN: 8421134550117

INSTRUCCIONES DE USO Y FUNCIONAMIENTO

El SUPER PINBALL SPIDERMAN DE IMC es de fácil uso y funcionamiento. Estamos seguros que les proporcionará grandes momentos de entretenimiento a sus hijos, y le queremos agradecer la adquisición de uno de nuestros productos. Para ver nuestro extenso catálogo de productos, le invitamos a que visite nuestra página web en **www.imc.es.**

Abra el compartimiento de las pilas del pinball, con la ayuda de un destornillador de estrella, y coloque cuatro pilas LR14 (C) 1.5V (alcalinas preferentemente) en la parte trasera, respetando la polaridad, tal y como se indica en el gráfico, atornille de nuevo la tapa para la seguridad de sus hijos.
A continuación, encaje las 2 piezas que hacen de soportes y que se encuentran situadas en la parte inferior de la base, dispone de dos posiciones para encajar las piezas, en la posición más elevada la bola se desliza por la superficie de juego con mayor rapidez que en la segunda posición, con lo que se acelera el ritmo de juego.
Coloque el panel de puntuación en posición vertical, de forma que pueda ver con facilidad el marcador digital de puntuación.
El interruptor de puesta en marcha, está situado en la parte inferior de la base, póngalo en posición ON (la pantalla digital del marcador se encenderá) para activarlo y en posición OFF, para desactivarlo. Para realizar un partida, libere la bola de juego, tirando del inmovilizador hacia abajo, haga pasar la bola hasta el lado derecho, donde se encuentra el impulsor, al tirar del mismo, la rueda le dará paso a la bola para lanzarla a la superficie de juego. El objetivo del juego, es mantener la bola el mayor tiempo posible en movimiento y obtener la máxima puntuación, para conseguirlo, deberá intentar que la bola no pase entre los flippers y que rebote contra los bumpers situadas en el centro el mayor número de veces posible, para alcanzar la puntuación record. Para poner el marcador de puntuación a cero para una nueva partida, pulse sobre el botón situado en la parte superior del panel de puntuaciones, el contador de puntuación se pondrá a cero.
Cada partida esta compuesta por 3 puestas en juego de la bola, que se irán contabilizando en el contador de partidas disponibles, para volver a reiniciar el juego, gire la ruedecilla de partidas en el sentido contrario de las agujas del reloj para comenzar una nueva partida.

POSIBLES FALLOS DE FUNCIONAMIENTO

Si después de realizar correctamente todos los pasos de puesta en funcionamiento, usted detecta que su unidad no funcionan correctamente, compruebe el estado de las pilas y su colocación en el compartimiento de las mismas. Si el pinball no se encuentra en una superficie nivelada, puede que la bola no se mueva con facilidad, le recomendamos que en estos casos lo nivele con la ayuda de algún objeto plano. Si ha tenido todas estas causas en cuenta y el problema persiste, póngase en contacto con su punto de venta habitual o en su defecto con nuestro servicio técnico.

CUIDADO Y SEGURIDAD

Para limpiar el equipo, use un paño ligeramente humedecido. No use detergentes o disolventes. En el caso de que se mojara el equipo, apáguelo y saque las pilas inmediatamente. Seque el compartimiento de pilas con un trapo seco. Deje destapado toda la noche el compartimiento de pilas para que se seque completamente. No intente utilizar el equipo hasta que no este completamente seco. El juguete no debe ser conectado a un número de fuentes de alimentación superior al recomendado. El juguete debe ser desconectado del transformador antes de ser limpiado.

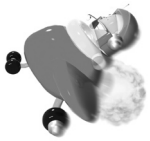
ATENCIÓN:

- No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas susceptibles de ser ingeridas.
- Por favor, guarde el embalaje para futuras referencias, ya que contiene información muy importante.
- La empresa se reserva el derecho a que el producto pueda diferir de la ilustración por mejoras técnicas.
- Este producto requiere 4 pilas del tipo LR14 (C) 1.5V (no incluidas).
- Las pilas o acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad indicada en el gráfico.
- Las pilas o acumuladores usados deberán ser retirados del juguete, podrían causar averías.
- No mezclar pilas viejas con pilas nuevas.
- No mezclar diferentes tipos de pilas.
- Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado por el fabricante o equivalentes.
- Las pilas no recargables, no deben ser recargadas.
- Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.
- La sustitución o manipulación de las pilas, deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas del compartimento, cuando no vaya a utilizar la unidad por un periodo largo de tiempo.
- Por favor, sea respetuoso con el medio ambiente, y deposite las pilas gastadas en los contenedores para tal fin.
- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas.
- Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Este producto funciona exclusivamente con pilas alcalinas.
No utilize bajo ningún concepto pilas salinas.
- El dispositivo funcionará mal si hay interferencias de radio en la línea de encendido. Funcionará de manera adecuada cuando las interferencias cesen.
- En caso de descarga electroestática, puede provocarse un mal funcionamiento de la muestra y por tanto el usuario deberá reiniciarla.
- Si se producen transitorios, la muestra funcionará mal y el usuario deberá reiniciarla.
- Quitar la etiqueta y todas las sujeciones de plástico antes de dárselo a los niños.

RECOMENDACIONES PARA UN USO RESPONSABLE Y PARA LA PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL

Deposita los embalajes de transporte, cartón, plásticos, etc., en los contenedores de reciclaje de tu localidad.
Utiliza pilas recargables siempre que puedas.
Recuerda desconectar el juguete si has terminado de jugar y retira las pilas del juguete si no lo vas a usar por un largo periodo de tiempo.
Si el juguete todavía funciona y ya no lo quieres, no lo tires. Recuerda que otras personas pueden seguir disfrutando de el, busca entidades y/o asociaciones que puedan hacérselo llegar.
No debe tirar el producto a un contenedor de basura de casa cuando ya no le sea de utilidad. Debe llevarlo a un punto de reciclaje de dispositivos eléctricos y electrónicos. Consulte el símbolo inscrito en el producto, el manual de usuario o el embalaje para más información.Los materiales son, según el marcado, reciclables. Si recicla el material o encuentra formas de reutilizar los dispositivos viejos, contribuye de forma importante a la protección del medio ambiente.
Por favor, consulte con el centro de reciclaje o con las autoridades locales más cercanos.

Para cualquier reclamación contacte con:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) España
www.imc.es • NIF: A-08667370



ENGLISH

SUPER PINBALL

Ref. 550117 · EAN: 8421134550117

INSTRUCTIONS FOR USE AND OPERATION

The SPIDERMAN SUPER PINBALL from IMC is easy to use and operate. We are sure that it willprovide great moments of fun for your children, and we thank you for the acquisition of one of our products. To see our extensive catalogue of products, we invite you to visit our web page at **www.imc.es**

Open the pinball battery compartment using a Philips screwdriver and insert four LR14 (C) 1.5V batteries (preferably alkaline), ensuring that the polarity is according to the diagram. Screw the lid back on to ensure that children cannot open the battery compartment. Now fit the two supports to the bottom of the unit.
There are two positions for the supports: in the higher position the ball rolls faster than in the second position and the game is faster.
Position the scoreboard vertically so that the digital score is clearly visible.
The on/off switch is located at the base of the unit. Turn it to ON (the digital scoreboard will light up) to turn it on and to OFF to turn it off. To play a game, free the ball by pulling the plunger down, let the ball move to the right hand side where the shooter is located. Pulling this will launch the ball onto the playing surface. The objective of the game is to keep the ball in movement for as long as possible to attain the highest possible score. To do this you must stop the ball going through the flippers and make it hit the bumpers in the middle of the playing surface as many times as possible to get a record score. To return the score to zero for a new game, press the button at the top of the scoreboard and the score will return to zero.

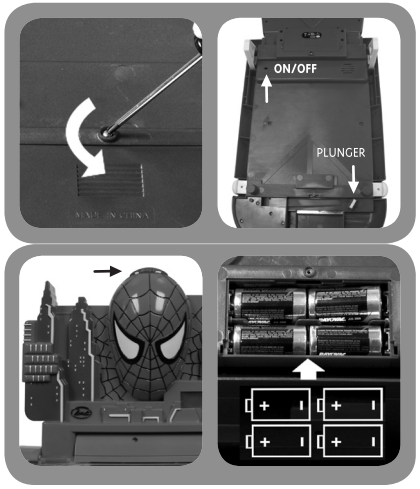
Each game is composed 3 maximum times to play which is showed on the small wheel near the starter. When number "0" is displayed on the small wheel, the game is over. In order to begin a new game, please rotate the small wheel in opposite way to show a new number (1, 2 or 3) before start to play.

POSSIBLE PROBLEMS WITH OPERATION

If after following all the operating steps correctly you find that the unit is not working properly, check the battery levels and their position in the battery compartment. If the game is not situated on a level surface, it is possible that the ball will not move properly. We therefore recommend that it is placed on a level object or surface. If the problem persists after all these possibilities have been exhausted, contact the outlet where the game was purchased or alternatively our technical service.

CARE AND SAFETY

To clean the unit, use a slightly moist cloth. Do not use detergents or solvents. In case the device gets wet, turn it off and remove the batteries immediately. Dry the battery compartment with a dry cloth. Leave the battery compartment uncovered all night so that it may dry completely. Do not attempt to use the device until it is completely dry.
The toy should not be connected to a greater number of power points than recommended.
The toy should be disconnected from the transformer before being cleaned.

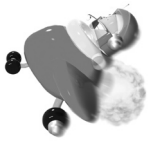


PRECAUTION:
- Not suitable for children under 3 years of age. It contains small parts which might be ingested by them.
- Please keep the packaging for future reference as it contains very important information.
- Please note that due to technical improvements this product may differ from the one that appears in the illustration.
- This product requires 4 type LR14 (C) 1.5V batteries (not included).
- The batteries or accumulators must be inserted according to the polarity indicated in the illustration.
- Used batteries or accumulators must be removed from the toy; failure to do so could cause damage.
- Do not mix old batteries with new ones.
- Do not mix different types of batteries.
-Use only those batteries recommended by the manufacturer or equivalents.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- The battery terminals must not be bridged or shorted.
- Changing or handling the batteries must always be carried out under the supervision of an adult.
- Remove the batteries from the compartment if the unit is not going to be used for a long period of time.
- Please respect the environment and deposit used batteries in the containers provided.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- This product operates exclusively with alkaline batteries. Under no circumstances should saline batteries be used.
- The unit may malfunction when there is a radio interference appeared on the power line.
The unit will revert to normal operation when the interference stops.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample.
- Under the environment with Fast Transient, the sample maymalfunction and require user to reset the sample.
- Remove labels and all plastic fasteners before giving to children.

RECOMMENDATIONS FOR RESPONSIBLE USE AND FOR PROTECTING THE ENVIRONMENT

Put all the transport packaging, cardboard, plastic, etc, in the recycling containers in your neighbourhood. Use rechargeable batteries whenever possible.
Remember to turn off the toy if you have finished playing with it and take out the batteries if you are not going to be using it again for a long time.
If you no longer want the toy and it still works, do not throw it away. Remember that other people can still enjoy it, and find bodies or associations that can give it to them.
At the end of the life span of this product, it must not be disposed of as normal household rubbish. It should be delivered to a collection point for recycling electrical and electronic devices. Consult the symbol on the product, in the user manual or on the packaging for more information.
The materials are recyclable in accordance with their markings. If you recycle materials or find ways to reuse old devices, you make a consi-derable contribution to protecting the environment.
Please consult the nearest recycling centre or local authorities.

For any claim about its correct functioning, please contact with:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370



DEUTSCH

SUPER FLIPPER

Ref. 550117 · EAN: 8421134550117

GEBRAUCHSANLEITUNG UND FUNKTIONSWEISE

Der SUPER SPIDERMAN FLIPPER von IMC ist einfach zu bedienen. Wir sind davon überzeugt, dass er ihren Kindern viel unterhaltung bieten wird. wir danken ihnen, dass sie sich für eins unserer produkte entschieden haben. Für den umfangreichen Katalog unserer Produkte besuchen Sie uns bitte auf unserer Webseite **www.imc.es**

Öffnen Sie mit Hilfe eines Kreuzschraubendrehers das Batterienfach des Flippers und legen Sie 4 LR14 (C) 1.5V-Batterien (vorzugsweise Akalina) in das Rückteil ein, wobei Sie die Polarität beachten, so wie dies aus dem Schaubild hervorgeht, und schrauben Sie den Deckel zur Sicherheit ihrer Kinder wieder zu. Anschließend fügen Sie die 2 Teile zusammen, die zur Unterstützung dienen und sich im unteren Teil der Unterlage befinden. Sie verfügen über 2 Stellungen, um die Teile zusammenzufügen: in der erhöhten Stellung gleitet die Kugel schneller über die Spieloberfläche als in der zweiten Stellung, womit sich der Spielrhythmus beschleunigt.
Stellen Sie die Punktetafel in einer senkrechten Stellung auf, so daß sie mit Leichtigkeit die digitale Punkeanzeige sehen können.
Der Einschalter befindet sich im unteren Teil der Unterlage, stellen Sie ihn in die Stellung ON (die digitale Punkteanzeige schaltet sich ein), um ihn zu aktivieren und in Stellung OFF, um ihn zu desaktivieren. Um ein Spiel zu beginnen, befreien Sie die Spielkugel, indem Sie die Arretierung nach unten ziehen und die Kugel auf die rechte Seite gleiten lassen, wo sich die Klinke befindet, die durch ein Ziehen dafür sorgt, daß das Rad die Kugel passieren läßt, um sie an die Spieloberfläche zu stoßen.
Das Ziel des Spiels ist es, die Kugel die größtmögliche Zeit in Bewegung zu halten und die größtmögliche Punktzahl zu erreichen. Um dies zu erreichen, sollten Sie versuchen, daß die Kugel nicht zwischen die Flipper rutscht und so oft wie möglich an den in der Mitte sich befindenden Stoßstangen
abprallt, um die Rekordpunktzahl zu erreichen. Um die Punkteanzeige für ein neues Spiel auf null zu stellen, drücken Sie auf den Knopf, der sich im oberen Teil der Punktetafel befindet und der Punktezähler wird sich auf null stellen.

Jedes Spiel besteht aus drei Spielbällen, die vom Zähler für verfügbare Spiele verbucht werden. Um ein neues Spiel zu beginnen, drehen Sie das Spielerad gegen den Uhrzeigersinn.

MÖGLICHE FUNKTIONSSTÖRUNGEN

Wenn Sie nach dem korrekten Vorgehen aller Betriebsaufnahmeschritte feststellen, daß ihr Gerät nicht richtig funktioniert, überprüfen Sie den Zustand der Batterien und deren Position im Batterienfach. Wenn sich der Flipper nicht auf einer ebenen Fläche befindet, kann es sein, daß sich die Kugel nicht mit Leichtigkeit bewegt. In diesen Fällen empfehlen wir Ihnen, den Flipper mit Hilfe irgendeines ebenen Gegenstandes zu nivellieren. Wenn Sie alle diese Ursachen berücksichtigt haben und das Problem fortbesteht, treten Sie in Verbindung mit ihrem üblichen Verkaufsgeschäft oder mit unserem technischen Kundendienst.

PFLEGE UND SICHERHEIT

Verwenden Sie zur Reinigung der Geräte ein leicht angefeuchtetes. Verwenden Sie keine Reinigungs oder Lösungsmittel. Sollte das Gerät naß werden, schalten Sie es sofort ab und nehmen die Batterien heraus. Trocknen Sie das Batteriefach mit einem trockenen Tuch. Lassen Sie das Batteriefach eine Nacht lang offen, damit es vollständig abtrocknet. Verwenden Sie das Gerät erst dann wieder, sobald

es vollständig trocken ist. Das Spielzeug darf nicht an andere Netzanschlüsse als die empfohlenen angeschlossen werden. Zum Reinigen des Spielzeugs muss der Transformator ausgesteckt sein.

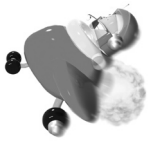
ACHTUNG:

- Nicht empfohlen für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die in verschluckt werden könnten.
- Die Verpackung bitte für spätere Bezugsnahmen aufbewahren, da sie sehr wichtige Information enthält.
- Die Herstellungsfirma behält sich das Recht vor, technische Korrekturen am Produkt vorzunehmen, sodass es sich von der Abbildung unterscheiden kann.
- Dieses Produkt benötigt 4 Batterie des Typs LR14 (C) 1.5V (nicht enthalten).
-Achten Sie beim Einlegen der Batterien oder Akkumulatoren auf die richtige Polung, siehe Abbildung.
- Leere Batterien oder Akkumulatoren sind aus dem Spielzeug zu entfernen, da sie Störungen verursachen können.
- Keine alten Batterien mit neuen Batterien benutzen.
- Keine unterschiedlichen Batterietypen benutzen.
- Nur den vom Hersteller oder Händler empfohlenen Batterietyp benutzen.
- Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht wiederaufgeladen werden.
- Die Batteriepole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Ersetzen oder die Handhabung der Batterien sollte immer unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Fach, wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.
- Schonen Sie bitte die Umwelt und werfen sie leere Batterien in die dafür vorgesehenen Behälter.
- Vor dem Aufladen müssen die aufladbaren Batterien aus dem Spielzeug entnommen werden.
- Das Aufladen der aufladbaren Batterien sollte nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Dieses Produkt funktioniert ausschließlich mit alkalischen Batterien. Unter keinen Umständen sollten Salzbatterien benutzt werden.
- Es können Störungen auftreten, wenn eine Radio-Interferenz in der Stromversorgungslinie auftritt. Die Einheit arbeitet wieder im normalen Betriebmodus, wenn die Interferenz aufhört.
- Bei elektrostatischer Entladung kannStörung beim Modell auftreten, in diesem Fall soll der Benutzer das Modell erneut starten.
- Bei schnellen vorübergehenden Prozessen können beim Modell Störungen auftreten, und der Benutzer wird aufgefordert, das Modell erneut zu starten.
- Löschen Sie Marke und alle Plastikbefestiger, bevor Sie den Kindern geben.

TIPPS FÜR EINE VERNÜNFTIGE VERWENDUNG UND FÜR DEN UMWELTSCHUTZ

Werfen Sie sämtliches Verpackungsmaterial, Karton, Kunststoff usw. in die entsprechenden Recycling-Container Ihrer Gemeinde.
Verwenden Sie sofern möglich aufladbare Batterien.
Achten Sie darauf, das Spielzeug nach dem Spielen auszuschalten und die Batterien zu entnehmen, wenn es für einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
Wenn das Spielzeug noch einwandfrei funktioniert und nicht mehr verwendet wird, so werfen Sie es bitte nicht weg. Denken Sie daran, dass es anderen Menschen Freude bereiten kann und bringen Sie das Spielzeug zu Einrichtungen und/oder Vereinen, die es weitergeben.
Werfen Sie das ausgediente Produkt nicht in den Hausmüll. Bringen Sie es zu einer Recycling-Sammelstelle für elektrische und elektronische Geräte. Siehe Symbol auf dem Produkt, Bedienungsanleitung oder Verpackung für weitere Informationen.
Die Produktmaterialen sind gemäß Markierung wiederverwertbar. Wenn Sie das Material wiederverwerten oder alte Geräte in irgendeiner Form wiederverwenden, leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Umweltschutz.
Wenden Sie sich bitte an die Recyclingzentrale oder die nächsten örtlichen Behörden.

Bei Reklamationen setzen Sie sich bitte in Verbindung mit:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370



FRANÇAIS

SUPER FLIPPER

Ref. 550117 • EAN: 8421134550117

MODE D'EMPLOI ET DE FONCTIONNEMENT

Le FLIPPER SUPER SPIDERMAN de IMC est facile à utiliser. Nous promettons des heures de divertissement pour vos enfants, et nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits. Pour découvrir notre large gamme de produits, nous vous invitons à aller sur notre site internet à **www.imc.es**

Ouvrez le compartiment des piles du flipper, à l'aide d'un tournevis à étoile, mettez quatre piles LR14 (C) 1.5V (alcalines de préférence) situé derrière, en respectant la polarité, tel qu'il est indiqué dans le graphique, vissez de nouveau le couvercle pour la sécurité de vos enfants. Ensuite, emboîtez les 2 pièces qui forment le support et qui se situent sur la partie inférieure de la base, vous disposez de deux positions pour emboîter les pièces, sur la position plus élevée la boule glisse sur la surface de jeu avec une plus grande rapidité que la deuxième position, ce qui accélère le rythme du jeu.
Placez le tableau de ponctuation en position verticale, de façon à ce que le tableau d'affichage digital de ponctuation puisse se voir facilement.

L'interrupteur de mise en marche, situé sur la partie inférieure de la base, mettez-le sur la position ON (l'écran digital du tableau d'affichage s'allumera) pour le faire fonctionner et sur la position OFF, pour l'éteindre. Pour réaliser une partie, libérer la boule, en tirant sur l'immobilisateur vers le bas, faites passer la boule sur le côté droit, là où se trouve le pulsateur, à le tirer, la roue laissera place à la boule pour la lancer sur la surface du jeu. L'objectif du jeu est de maintenir la boule le plus de temps possible en mouvement et obtenir le maximum de points, pour y arriver, vous devrez éviter que la boule passe entre les flippers et qu'elle rebondisse contre les bumpers situés au centre, le plus de fois possible pour atteindre la ponctuation record. Pour mettre le tableau d'affichage à zéro pour une nouvelle partie, appuyez sur le bouton situé sur la partie supérieure du tableau de ponctuation, le compteur de ponctuation se mettra à zéro.

Chaque partie se compose de trois mises en jeu de la boule, qui seront comptabilisées sur le compteur de parties disponibles.
Pour recommencer le jeu et commencer une nouvelle partie, tourner la roulette de parties dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

POSSIBLES ERREURS DE FONCTIONNEMENT

Si après avoir réaliser correctement les différentes étapes de mise en fonctionnement, vous détectez que votre unité ne fonctionne pas correctement, vérifiez l'état des piles et leur emplacement dans le compartiment réservé à celles-ci. Si le flipper ne se situe pas sur une surface nivelée, il est alors possible que la boule ne se déplace pas avec facilité, dans ce cas nous vous recommandons de le niveler à l'aide d'un objet plat. Si vous avez pris en compte toutes ces possibilités et que le problème persiste, contactez votre point de vente habituel ou notre service technique.

SOIN ET SÉCURITÉ

Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon légèrement humide. Ne pas utiliser de détergent ou de dissolvant. Si le dispositif est mouillé, l'éteindre et sortir les piles immédiatement. Sécher le compartiment des piles à l'aide d'un chiffon sec. Laisser le compartiment des piles ouvert toute la nuit pour qu'il sèche entièrement. Ne pas essayer d'utiliser l'appareil avant qu'il ne soit complètement sec. Il ne faut pas connecter le jouet à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé. Il faut débrancher le jouet du transformateur avant de le nettoye.

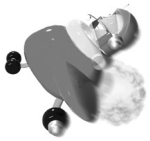
ATTENTION:

- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces susceptibles d'être avalées.
- Conserver l'emballage afin de disposer des informations essentielles concernant le produit.
- La compagnie se réserve le droit de modifier le produit par rapport à l'illustration afin d'y apporter des améliorations techniques.
- Ce produit fonctionne avec 4 piles du type LR14 (C) 1.5V (non comprises).
- Les piles ou accumulateurs devront être installés en respectant les repères de polarité comme indiqué sur le schéma.
- Les piles ou accumulateurs usés devront être retirés du jouet afin d'éviter tout risque de détérioration.
- Ne pas utiliser de piles neuves et déjà utilisées en même temps.
- Ne pas utiliser différents types de piles en même temps.
- Utiliser de façon exclusive les piles du type recommandé par le fabricant ou un modèle similaire.
- Les piles non rechargeables ne devront pas être rechargées.
- Les bornes des piles ne devront pas être court-circuitées.
- La substitution ou la manipulation des piles doit toujours être réalisée sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles de leur logement en cas de non utilisation prolongée.
- Veuillez respecter l'environnement et déposer les piles usées dans les conteneurs destinés à cette fin.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent toujours être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Ce produit fonctionne exclusivement avec des piles alcalines. N'utilisez sous aucun prétexte de piles salines.
- L'unité peut mal fonctionner quand il y a une interférence radio sur la ligne éléctrique. La situation redevient normale quand l'interférence cèsse.
- Au cas où une décharge électrostatique se produit, l'appareil peut mal fonctionner et l'utilisateur peut avoir à le règler à nouveau où à le réinitialiser.
- En cas d'un passage rapide, l'appareil peut mal fontionner et l'utilisateur peut avoir à le règler à nouveau où à le réinitialiser.
- Retirer l'etiquette et toutes les attaches en plastique avant de donner à un enfant.

RECOMMANDATIONS POUR UNE UTILISATION RESPONSABLE ET POUR LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

Déposez les emballages de transport, les cartons, les emballages plastique, etc., dans les conteneurs de recyclage de votre localité.
Utilisez de préférence des piles rechargeables.
Débranchez le jouet après utilisation et retirez les piles si vous avez l'intention de ne pas utiliser le jouet pendant une longue période.
Si le jouet fonctionne encore et que vous n'en voulez plus, ne le jetez pas. Pensez que d'autres personnes pourront encore l'utiliser et s'amuser avec ce jouet ; recherchez des entités et/ou des associations susceptibles de le leur faire parvenir.
Ne pas jeter ce produit dans une poubelle normale lorsque vous voulez vous en débarrasser. Il doit être déposé dans un centre de recueil pour le recyclage des appareils électriques et électroniques. Consultez le symbole sur le produit, dans le manuel d'utilisation ou sur l'emballage pour plus d'informations.
Les matériaux sont recyclables, conformément au marquage du produit. Vous faites une importante contribution à la protection de notre environnement quand vous recyclez le matériel ou quand vous trouvez d'autres formes d'utilisation des vieux appareils.
Veuillez contacter votre centre de recyclage le plus proche ou les autorités locales.

Pour toute réclamation, veuillez contacter:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370



ITALIANO

SUPER FLIPPER

Ref. 550117 • EAN: 8421134550117

ISTRUZIONI PER L'USO

L'uso e il funzionamento del FLIPPER SUPER SPIDER-MAN IMC sono molto facili. Siamo certi che darà momenti di grande divertimento ai vostri figli, e vi ringraziamo per l'acquisto e per la fiducia riposta in un nostro prodotto. Se volete vedere il nostro ampio catalogo di prodotti, vi invitiamo a visitare la nostra pagina web su **www.imc.es**

Aprire il compartimento delle batterie del flipper con un cacciavite a stella, e collocare quattro batterie LR14 (C) 1.5V (alcaline di preferenza) nella parte posteriore, rispettando i poli, come indicato nel grafico, riavvitare poi il coperchio per la sicurezza dei vostri figli. A seguire, incastrare i 2 pezzi del supporto che si trovano nella parte inferiore della base, in una delle due posizioni possibili. Nella posizione più alta la pallina scivola sulla superficie di gioco più rapidamente rispetto alla seconda posizione, cosa che consente di accelerare il ritmo del gioco. Collocare il pannello dei punti in posizione verticale in modo da potere vedere facilmente il contatore digitale dei punti.
L'interruttore si trova nella parte inferiore della base, spostarlo sulla posizione ON (lo schermo digitale del contatore dei punti si accenderà) per accenderlo, e sulla posizione OFF, per spegnerlo. Per giocare una partita, liberare la pallina, tirando l'immobilizzatore verso il basso, far passare la pallina sino a dove si trova l'impulsore, tirare la molla, la ruota farà passare la pallina che sarà lanciata sulla superficie di gioco. Lo scopo del gioco, è quello di mantenere in gioco la pallina il più tempo possibile facendo punti, per farli, bisognerà evitare di far finire la pallina tra i flipper facendola rimbalzare sui bumper situati al centro il maggior numero di volte possibile per raggiungere il punteggio record. Per azzerare il contatore dei punti per una nuova partita basterà premere sul bottone situato sulla parte superiore del pannello dei punti.
In ogni partita si può giocare la pallina tre volte; le giocate restanti vengono indicate in un contatore.
Per riprendere il gioco e cominciare una nuova partita, girare la rotella delle partite in senso antiorario.

POSSIBILI PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO

Se dopo aver realizzato correttamente tutti i passi di avviamento del gioco, ci si rendesse conto che l'unità non funziona correttamente, verificare lo stato delle batterie e la loro corretta collocazione nel compartimento. Se il flipper non si trova su di una superficie piana, la pallina avrà difficoltà a muoversi, in questi casi si consiglia di poggiarlo su di un oggetto piatto. Se pur avendo tenuto conto di queste cause il problema dovesse sussistere, contattare con il punto vendita abituale e in suo difetto con il nostro servizio tecnico.

MANUTENZIONE E SICUREZZA

Per pulire l'apparecchio, usare un panno leggermente inumidito. Non usare detergenti o dissolventi. Nel caso in cui l'apparecchio si bagnasse, occorre spegnerlo ed estrarre immediatamente le pile. Asciugare lo scomparto delle pile con uno strofinaccio asciutto. Lasciare scoperto per tutta la notte il comparto delle pile per farlo asciugare completamente. Non cercare di utilizzare l'apparecchio fino a che non sia del tutto asciutto. Il giocattolo non deve collegato ad una fonte di alimentazione di voltaggio superiore a quello raccomandato. Il giocattolo deve essere staccato dal trasformatore prima di essere pulito.

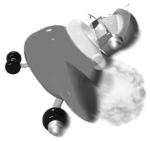
ATTENZIONE:

- Non raccomandato per bambini di meno di 36 mesi. Contiene pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti.
- Per favore, conservare la confezione per future referenze, visto che contiene informazioni molto importanti.
- La ditta si riserva il diritto di poter far differire il prodotto dall'illustrazione per migliorie tecniche.
- Questo prodotto richiede e 4 pilas del tipo LR14 (C) 1.5V (non incluse).
- Le pile o i trasformatori devono essere collocati rispettando la polarità indicata nel grafico.
- Le pile o i caricatori dovranno essere rimossi dal giocattolo, per prevenire eventuali avarie.
- Non mischiare pile vecchie con pile nuove.
- Non mischiare vari tipi di pile.
- Usare solo pile del tipo raccomandato dal fabbricante o equivalenti.
- Le pile non ricaricabili, non devono essere ricaricate.
- I morsetti delle pile non devono essere cortocircuitati.
- La sostituzione e la manipolazione delle pile dovranno essere realizzate sempre sotto la sorveglianza di un adulto.
- Togliere le pile dal compartimento, se si pensa di non usare l'unità per un lungo periodo.
- Vi preghiamo di rispettare l'ambiente e di gettare le pile consumate negli appositi contenitori.
- Le pile ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di venire caricate.
- Le pile ricaricabili devono essere caricate solo in presenza di un adulto.
- Questo prodotto funziona solamente con pile alcaline. Non usare mai pile saline.
- Se vi sono interferenze radio sulla linea di corrente, l'unità può funzionare male. Il normale funzionamento riprende al termine dell'interferenza.
- In caso di cariche elettrostatiche, il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente.
- In caso di rapidi transienti il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente.
- Rimuovere l'etichetta e tutti i fissaggi di plastica prima di consegnarlo a bambini.

RACCOMANDAZIONI PER UN USO RESPONSABILE E PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE

Smaltisci il sacchetto usato per il trasporto, il cartone, la plastica e altri rifiuti negli appositi contenitori per il riciclaggio.
Se puoi, usa pile ricaricabili.
Quando smetti di usarlo, spegni il gioco e se pensi di non utilizzarlo per molto tempo togli le pile.
Se sei stanco del tuo giocattolo, e se funziona ancora, non buttarlo via. Ricordati che altri bambini potrebbero ancora giocarci, quindi cerca qualche ente o associazione che lo raccolga e lo regali a chi è meno fortunato di te.
Non smaltire il prodotto come normale rifiuto domestico. Portarlo presso un punto di raccolta per il riciclaggio di dispositivi elettrici ed elettronici. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale dell'utente o la confezione.
In base al contrassegno che li distingue, i materiali sono riciclabili. Riciclare o trovare modi alternativi di utilizzare i dispositivi vecchi contribuisce in modo considerevole alla salvaguardia dell'ambiente.
Si invita a richiedere informazioni presso il centro di smaltimento rifiuti autorizzato o presso le autorità locali.

Per qualsiasi reclamo contattare:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370



NEDERLANDS

SUPER FLIPPERKAST

Ref. 550117 • EAN: 8421134550117

GEBRUIKSAANWIJZING

SUPER FLIPPERKAST SPIDERMAN VAN IMC is eenvoudig te bedienen. Wij zijn ervan overtuigd dat uw kinderen er veel plezier aan zullen beleven en wij willen u bedanken voor de aanschaf van een van onze producten. u kunt onze website bezoeken voor een uitgebreide productcatalogus: **www.imc.es**

Open het batterijenvak van de flipperkast met behulp van een kruiskopschroevendraaier en plaats hierin vier batterijen van het type LR14 (C) 1.5V (liefst alkalinebatterijen). Zorg daarbij dat de polen aan de juiste kant worden geplaatst, zoals op het plaatje staat aangegeven. Schroef vervolgens het deksel weer op het batterijenvak in verband met de veiligheid van uw kinderen. Plaats vervolgens de 2 onderdelen die als steun fungeren en die zich onderaan het voetstuk bevinden. Deze kunnen in twee standen worden geplaatst. In de hoogste stand rolt de bal sneller over het speelveld dan in de andere stand. Het spel gaat zo ook sneller.
Plaats het scorebord rechtop, zodat u de digitale puntenteller goed kunt zien. De aan/uit-schakelaar bevindt zich onderaan het voetstuk. Zet deze op ON (het digitale scherm van de puntenteller gaat aan) om de flipperkast aan te zetten en op OFF om deze uit te zetten. Om te flipperen moet de flipperbal te voorschijn worden gehaald door het grendeltje naar beneden te trekken. Laat de bal naar rechts rollen, bij de trekker. Als u hieraan trekt zorgt het wieltje dat de bal weg kan worden geschoten naar het speelveld. Het doel van het spel is de bal zo lang mogelijk in beweging te houden en zoveel mogelijk punten te scoren. Om dit te bereiken moet u zorgen dat de bal niet tussen de flippers door schiet en dat deze zo vaak mogelijk tegen de targets in het midden botst. Druk op de knop bovenaan het scorebord om de puntenteller op nul te zetten voor een nieuwe ronde.

Bij elke ronde wordt de bal drie keer ingezet, en het aantal keren wordt bijgehouden op de rondeteller. Om het spel op nul te zetten en een nieuwe ronde te beginnen, moet het wieltje voor de rondes tegen de klok in worden gedraaid.

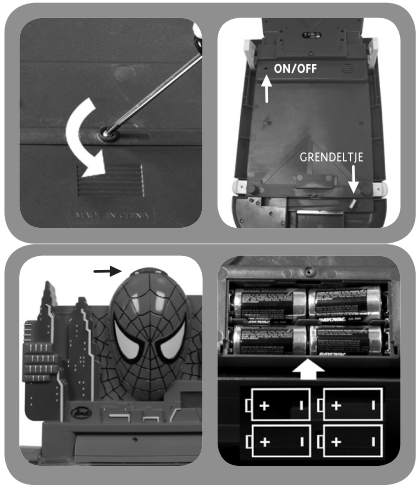
MOGELIJKE STORINGEN

Als u alle stappen voor de inwerkingstelling van de flipperkast correct heeft doorlopen en u merkt dat deze niet goed werkt, controleer dan de staat van de batterijen en de manier waarop deze in het batterijenvak zijn geplaatst. Als de flipperkast niet op een vlakke ondergrond staat, kan het moeite kosten om de bal voort te bewegen. Wij raden u aan in dit geval de flipperkast waterpas te zetten met behulp van een plat voorwerp. Als het probleem voortduurt ondanks het feit dat u alle mogelijke storingsoorzaken in acht heeft genomen, neem dan contact op met uw verkoper of, indien dit niet mogelijk is, met onze technische dienst.

ONDERHOUD EN VEILIGHEID

Gebruik om de apparatuur te reinigen een licht vochtig gemaakte doek. Gebruik geen schoonmaakmiddelen of oplosmiddelen.

Ingeval de apparatuur nat wordt, deze onmiddellijk uitzetten en de batterijen verwijderen. Droog het batterijcompartiment met een droge doek af. Laat het batterijcompartiment zonder deksel de hele nacht drogen zodat het helemaal droog wordt. Het speelgoed mag niet worden aangesloten op een voedingsbron met een hoger voltage dan aanbevolen. Indien het speelgoed wordt schoongemaakt, dient eerst de transformator verwijderd te worden.



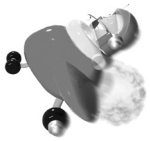
LET OP:

- Niet aan te bevelen voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die zouden kunnen worden ingeslikt.
- Bewaar de verpakking a.u.b. Er staat zeer belangrijke informatie op, die later nog van pas kan komen.
- Ons bedrijf stelt zich niet aansprakelijk voor het feit dat het product in verband met technische verbeteringen kan afwijken van de afbeelding.
- Dit product werkt op 4 batterij van het type LR14 (C) 1.5V (niet bijgevoegd).
- De batterijen of accu´s moeten met de polen aan de juiste kant worden geplaatst, zoals in de tekening is aangegeven.
- De gebruikte batterijen of accu´s moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Zij kunnen storingen veroorzaken.
- Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Er mogen alleen batterijen van het door de fabrikant aanbevolen type of van een vergelijkbare soort worden gebruikt.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- De poolklemmen van de batterijen mogen geen kortsluiting maken.
- De vervanging van of andere handelingen aan de batterijen dienen altijd onder toezicht van een volwassene te worden verricht.
- Verwijder de batterijen uit het batterijenvak wanneer u het speelgoed gedurende langere tijd niet gaat gebruiken.
- Denkt u alstublieft aan het milieu, en gooi de gebruikte batterijen in de daarvoor bestemde containers.
- De oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens te worden opgeladen.
- De oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Dit product werkt uitsluitend op alkalinebatterijen. Nooit salinebatterijen gebruiken!
- Lees vóór gebruik de instructies, volg hen en houd hen voor verwijzing.
- De eenheid werkt mogelijk niet wanneer er radiointerferentie op de elektriciteitskabel is. Het apparaat zal weer normaal functioneren wanneer de interferentie ophoudt.
- In geval van elektrostatische ontlading, zal de proef niet werken en moet deze opnieuw worden ingesteld.
- Bij snelle transients, werkt de proef mogelijk niet en moet deze opnieuw worden ingesteld.
- Verwijder markering en alle plastic bevestigingsmiddelen alvorens aan kinderen te geven.

AANBEVELINGEN VOOR VERANTWOORD GEBRUIK EN DE BESCHERMING VAN HET MILIEU

Deponeer de verpakkingsmaterialen van karton, plastic, etc. in de recyclagecontainers bij je in de buurt.
Gebruik waneer mogelijke altijd oplaadbare batterijen.
Denk eraan het speeltuig af te zetten als je klaar bent met spelen en haal de batterijen eruit als je het lange tijd niet gaat gebruiken.
Als het speelgoed nog werkt, maar je wilt het niet meer, gooi het dan niet weg. Denk eraan dat andere kinderen er nog mee kunnen spelen. Zoek organisaties of verenigingen waar je het aan kunt weggeven.
Dit product mag niet worden weggegooid bij het huisafval. Het moet worden aangeboden bij een verzamelplaats voor het hergebruiken van elektrische en elektronische apparaten. Zie het symbool op het product, de gebruikershandleiding of de verpakking voor meer informatie.
Het materiaal is volgens de symbolen recycleerbaar. U levert een belangrijke bijdrage aan de bescherming van het milieu door het materiaal te hergebruiken of andere bestemmingen voor de oude apparaten te vinden.
Informeer bij het afvalverwerkingsbedrijf of de plaatselijke autoriteiten.

Voor klachten, neem contact op met:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370



PORTUGUÊS

SUPER PINBALL

Ref. 550117 • EAN: 8421134550117

INSTRUÇÕES DE USO E FUNCIONAMENTO

O PINBALL SUPER SPIDERMAN de IMC, é de fácil uso e funcionamento. estamos seguros que proporcionará grandes momentos de entretenimento aos seus filhos, e agradecemos a aquisição e a confiança depositada em um dos nossos produtos, para ver o nosso extenso catálogo de produtos,convidamos a que visite nosso sítio na internet em **www.imc.es**

Abra o compartimento das pilhas do pinball com a ajuda duma chave de fenda cruciforme e coloque quatro pilhas LR14 (C) 1.5V (alcalinas preferentemente) na parte posterior, respeitando a polaridade conforme indicado no gráfico, aparafuse novamente a tampa para uma maior segurança dos seus filhos. A seguir encaixe as 2 peças que fazem de suportes e que se encontram situadas na parte inferior da base, dispõe de duas posições para encaixar as peças, na posição mais elevada a bola desliza pela superfície de jogo com maior rapidez que na segunda posição, com o que se acelera o ritmo de jogo.
Coloque o painel de pontuação em posição vertical, de modo que se possa ver com facilidade o marcador digital de pontuação.
O interruptor de activação está situado na parte inferior da base, ponha-o em posição ON (o ecrã digital do marcador acenderá) para activá-lo, e em posição OFF para desactivá-lo. Para realizar uma partida libere a bola de jogo, puxando o imobilizador para baixo, faça passar a bola até o lado direito onde se encontra o impulsor, ao puxá-lo a roda dará passagem a bola para lançá-la à superfície de jogo. O objectivo do jogo é manter a bola o maior tempo possível em movimento e obter a máxima pontuação; para consegui-lo deverá tentar que a bola não passe entre os flippers e que choque contra os bumpers situadas no centro o maior número de vezes possível para alcançar a pontuação recorde. Para zerar o marcador de pontuação e começar uma nova partida pulse sobre o botão situado na parte superior do painel de pontuações, o contador de pontuação voltará a zero.

Cada partida está composta por três saídas de bola, que irão contabilizando no contador de partidas disponíveis. Para voltar a reiniciar o jogo e começar uma nova partida, gire a rodinha de partidas no sentido contrário às agulhas do relógio.

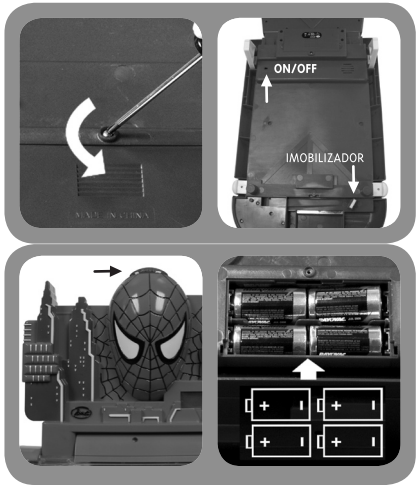
POSSÍVEIS FALHOS DE FUNCIONAMENTO

Se depois de realizar correctamente todos os passos de activação detectar que a sua unidade não funciona correctamente comprove o estado das pilhas e a sua colocação no compartimento das mesmas. Se o pinball não se encontra numa superfície nivelada pode ser que a bola não se mova com facilidade, recomendamos que nestes casos nivele com a ajuda de algum objecto plano. Se teve todas estas causas em consideração e o problema persiste entre em contacto com o seu ponto de venda habitual ou então com o nosso serviço técnico.

CUIDADO E SEGURANÇA

Para limpar o equipamento use um pano ligeiramente humedecido. Não use detergentes ou dissolventes. Caso molhar o equipamento, apague-o e tire as pilhas imediatamente. Seque o compartimento de pilhas com um pano seco.

Deixe destapado, toda a noite, o compartimento de pilhas para que seque completamente. Não tente utilizar o equipamento até que não esteja completamente seco.O brinquedo não deverá estar ligado



a um número de fontes de alimentação superior ao recomendado. O brinquedo deverá ser desligado do transformados antes de se limpar.

ATENÇÃO:

- Não é recomendado para crianças menores de 3 anos. Contém peças pequenas susceptíveis de serem ingeridas
- Por favor, guarde a embalagem para futuras referências, já que contém informação muito importante.
- A empresa reserva-se o direito a que o produto possa diferir da ilustração por melhoras técnicas.
- Este produto requer 4 pilhas do tipo LR14 (C) 1.5V (não incluídas).
- As pilhas ou acumuladores devem ser colocados respeitando a polaridade indicada no gráfico.
- As pilhas ou acumuladores usados deverão ser retirados do brinquedo, poderiam causar avarias.
- Não misturar pilhas velhas com pilhas novas.
- Não misturar diferentes tipos de pilhas.
- Somente devem ser utilizadas pilhas do tipo recomendado pelo fabricante ou equivalentes.
- As pilhas recarregáveis, não devem ser recarregadas.
- Os bornes das pilhas não devem sofrer curto-circuitos.
- A substituição ou manipulação das pilhas, deverá ser realizada sempre sob a supervisão dum adulto.
- Retire as pilhas do compartimento, quando não queira utilizar a unidade por um período longo de tempo.
- Por favor, seja respeitoso com o meio ambiente, e deposite as pilhas gastas nos depósitos apropriados.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis somente devem ser carregadas sob a supervisão dum adulto.
- Este produto só funciona com pilhas alcalinas. Não utilize nenhum tipo de pilhas salinas.
- Pode haver um mau funcionamento da unidade quando há uma interferêcia rádio na linha eléctrica. A situação voltará ao normal logo que a interferência termine.
- No caso de uma descarga electrostática, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar.
- No caso de uma passagem rápida, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar.
- Remova o rótulo e todos os laços de plástico antes de dar à uma criança.

RECOMENDAÇÕES PARA UMA UTILIZAÇÃO RESPONSÁVEL E PARA A PROTECÇÃO DO MEIO AMBIENTE

Deposite as embalagens de transporte, cartão, plásticos, etc., nos contentores de reciclagem da sua localidade.
Sempre que possa utilize pilhas recarregáveis.
Lembre-se de desligar o brinquedo se acabou de brincar e tire-lhe as pilhas se não for utilizá-lo durante um longo período de tempo.
Se o brinquedo ainda funciona e já não o quer, não o deite fora. Lembre-se que outras pessoas podem aproveitá-lo, procure entidades e/ou associações que possam fazer-lho chegar.
Este produto não pode ser tratado como o lixo doméstico normal quando chegar ao fim da sua vida útil. Deve ser depositado num centro de recolha para a reciclagem dos aparelhos eléctricos e electrónicos. Consulte o símbolo no produto, no manual de instruções ou na embalagem para mais informações.
Os materiais são, de acordo com os seus sinais, recicláveis. Se reciclar o material ou encontrar outras formas de utilização dos aparelhos velhos, faz uma contribuição importante para a protecção ambiental.
Informe-se junto do seu ecocentro ou das autoridades locais.

Para qualquer reclamação contacte com:
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) Spain
www.imc.es • NIF: A-08667370